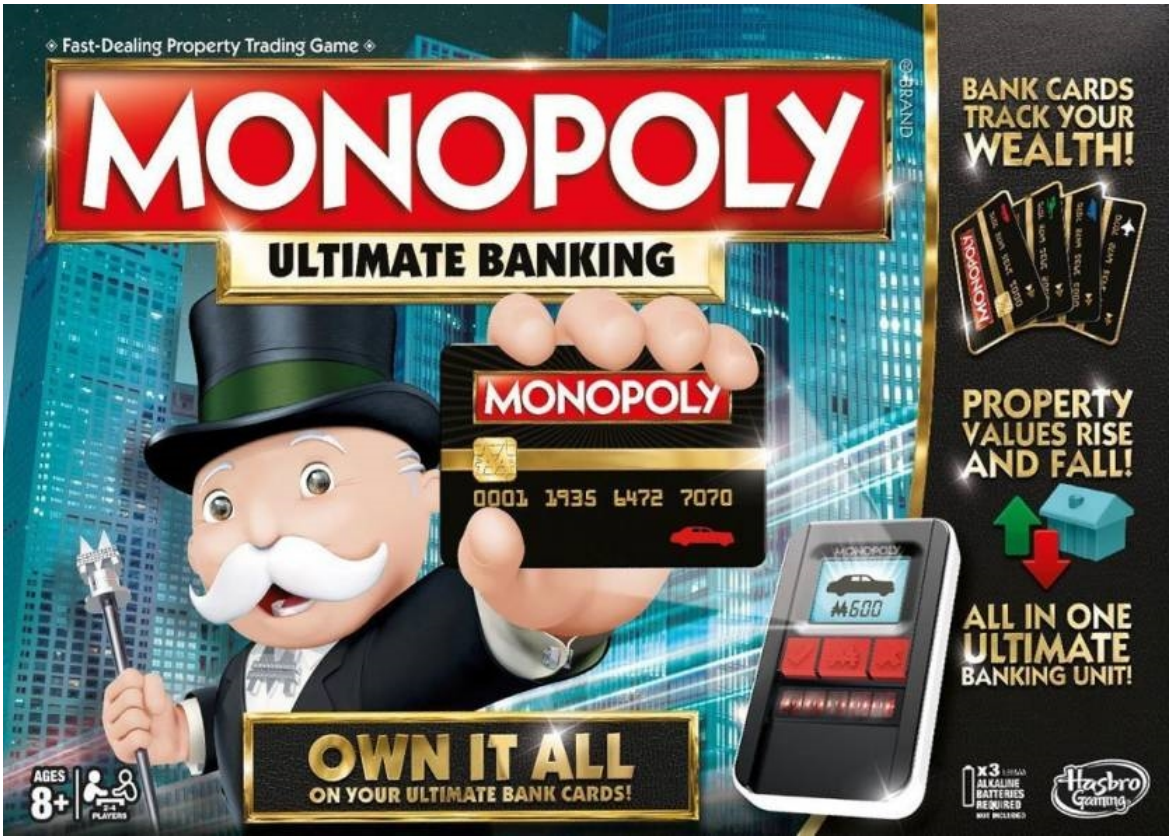


مونوپولی (بانکداریِ نُوین)

(طرّاح بازی: Amanda Birkinshaw / مترجم: کیومرث قنبری آذر)

(برای ۲ تا ۴ بازیکن؛ ۸ سال به‌بالا)

هدف بازی: همانا ثروتمندترین بازیکن باشید، آن‌گاه که یکی‌از بازیکنان وَرمی‌شکند (ورشکسته می‌شود)!!

اجزاء بازی:

۱ صفحه‌ی بازی / ۲۲ "توکنِ خانه" / ۱ دستگاه بانکداریِ نُوین / ۲ تاس

۴ توکن پلاستیکی (برای ۴ بازیکن): "ماشین" / "جِت" / "هلی‌کوپتر" / "کشتی"

۴۹ کارت: ۴ کارت بانکی (Bank Card) / ۲۲ کارت "سند مالکیت" (اسناد مالکیت) (Title Deed Card)

و ۲۳ کارت "پیش‌آمد" (Event Card)

چه‌چیزِ "مونوپولی: بانکداریِ نُوین" تازه است؟

این نسخه، نسخه‌ی سُرعتیِ "مونوپولی" است با قوانینی گاه کاملاً متفاوت!

"توکن‌های خانه"

سطوحِ اجاره در صفحه‌ی بازی

نرخ اجاره در "اسناد مالکیت"

اوّلِ بِسمِ‌اللّه، "توکن‌های خانه": مجبور نیستید صبر کنید تا مالکِ یک "مجموعه‌ی هم‌رنگ" شوید! هر مِلکی که بخرید، بلافاصله یک "توکن خانه" دریافت می‌کند!

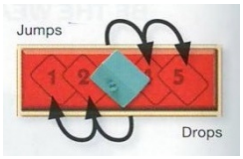
"توکنِ خانه" را در مربع شماره ۱ از نوار رنگیِ بالای خانه‌ی مربوطه (مِلکی که خریده‌اید) بگذارید. این، نشان‌دهنده‌ی ترازِ اجاره‌ی این مِلک است.

هربار که بازیکنی، واردِ خانه‌ای شود که از آنِ شماست، نه‌تنها او باید به شما اجاره بپردازد، بلکه اجاره‌ی مِلکِ شما نیز ۱ پلّه بالاتر می‌رود.

اگر خودتان نیز واردِ خانه‌ای شوید که از آنِ خودتان است، اجاره‌ی مِلکِ‌تان ۱ پلّه بالاتر خواهد رفت.

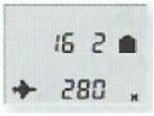
هربار که ترازِ اجاره‌ی مِلکِ‌تان بالا رفت (یا پایین آمد)، باید "توکنِ خانه" را جابه‌جا کنید.

در هر مِلک فقط و فقط یک "توکنِ خانه" می‌تواند قرار بگیرد.



افزایش یا کاهشِ ترازِ اجاره ⮜

بالاترین ترازِ اجاره ۵ است و اجاره نمی‌تواند از ترازِ ۱ پایین‌تر بیاید! مگر آن‌که یک مِلک، برای تسویه‌ی یک بدهی، به بانک واگذار شده و در نتیجه، مِلکِ "بی‌صاحاب" تلقّی شده و ترازِ اجاره‌اَش به حالتِ اوّلیه (یعنی صفر) برگشته باشد!



ترازِ اجاره‌ی مِلکِ شماره ۱۶، ۲ است؛ مالکِ آن، "جِت" است و مبلغ اجاره‌اش، ۲۸۰M.

اگر حسابِ ترازِ اجاره‌ی مِلک‌ِتان از دست‌تان در رفت (نمی‌دانستید که "توکن خانه" را کجا بگذارید)، نگران نشوید، فهمیدنش اصلاً کار سختی نیست!

- کارت "سند مالکیت" را بکِشید.

- پس‌از آن (بدون آن‌که طولَش بدهید) دکمه‌ی را فشار دهید زیرا در غیر این صورت، دستگاه فکر می‌کند که شما می‌خواهید مِلک را بخرید یا اجاره‌اش را بپردازید!

اگر دکمه‌ی را فشار نداده باشید، دستگاه خودبه‌خود پس‌از ۱۰ ثانیه به صفحه‌ی پیش‌فرض برخواهد گشت.

صفحه‌ی بازی

اگر نگاهی به صفحه‌ی بازی بیندازید، اسامی املاکِ بازی "مونوپولی کلاسیک" را خواهید دید امّا دیگر خبری از خانه‌های "شانس" (Chance) یا "صندوق خیریه" (Community Chest) نیست! در عوض، خانه‌های "پیش‌آمد" (Event) و "محل‌یابی" (Location) اضافه شده‌اند.

با ورود به خانه‌های "پیش‌آمد"، شما یک کارت "پیش‌آمد" می‌کِشید که می‌تواند ترازهای اجاره‌ها را بالا بُرده یا پایین بیاورد، درآمد نصیب کند یا دارایی بر باد بدهد... یا حتی بفرستدتان که آب‌خُنک بخورید!

خانه‌های "محل‌یابی" به شما اجازه می‌دهند که با پرداختِ مبلغی پول، آزادانه و به‌دلخواه، به یکی‌از خانه‌های املاک در صفحه‌ی بازی بروید -سپس می‌توانید آن مِلک را بخرید (یا ترازِ اجاره‌اش را بالا ببرید).

در بازی، خبری از تجارت نیست امّا خانه‌های محل‌یابی، در جمع‌آوری "مجموعه‌های هم‌رنگ" به شما کمک می‌کنند (اگر هوشمندانه به کارشان بگیرید).

پول، پول، پول!

احتمالاً دریافته‌اید که در بازی، خبری از "پول نقد" هم نیست! واحد "بانکداری نوین"، همه‌ی کارهای شما را انجام می‌دهد؛ به‌سرعت و به‌سادگی!

- کارت‌های بانکی، به دستگاه اجازه می‌دهند که حسابِ ثروتِ (پول‌ها و املاکِ) شما را داشته باشد.

- اسناد مالکیت، به دستگاه اجازه می‌دهند که حسابِ املاکِ شما و ترازِ اجاره‌ی آن‌ها را داشته باشد.

- کارت‌های پیش‌آمد، به دستگاه اجازه می‌دهند که حسابِ آن‌چه را که در محلّه‌ی شما می‌گذرد، داشته باشد.

- هر کارتی که کشیده می‌شود، صدایی تولید می‌کند؛ اگر صدا را نشنیدید، معنی‌اَش این است که کارتِ شما به‌دُرستی کشیده نشده‌است!

خوش بگذرانید!

ممکن است تعداد صفحاتِ این راهنما کمی شما را بترساند ولی کافی است بخش‌های "آماده‌سازی" و "آغاز بازی" را بخوانید تا بتوانید بازی را شروع کنید!

پس‌از آن، باید با خانه‌های صفحه‌ی بازی -که به آن‌ها پا می‌گذارید- آشنا شوید.

صفحه‌ی دستگاه را ببینید؛ کمک‌تان خواهد کرد! توضیحات تکمیلی راجع‌به دستگاه، در صفحات آخرِ همین راهنما!

آماده‌سازی

واحد بانکداری نوین

- باتری‌ها را به‌شکلی‌که در صفحه‌ی آخرِ راهنمای اصلی نشان داده شده، در دستگاه بگذارید. سپس برای روشن کردنِ دستگاه، اللّه‌بَختَکی، یکی‌از دکمه‌ها را فشار بدهید!

- برای ری‌سِت کردنِ دستگاه، دکمه‌ی ✖ را فشرده و حدود ۵ ثانیه نگه دارید. سپس یکی‌از دکمه‌ها را فشار داده و بازی جدیدی را آغاز کنید!

حالا این دستورات را با صدای بلند بخوانید!

۱) کارت‌های پیش‌آمد را به‌پُشت، در قسمتِ مخصوص از صفحه‌ی بازی بگذارید.

⇨⇨⇨

۲) اسناد مالکیت را بَراساسِ رنگ‌شان دسته‌بندی کنید.

۳) "توکن‌های خانه" را در کنارِ اسناد مالکیت بگذارید.

۴) به هر بازیکن، ۱ توکن پلاستیکی و کارت بانکیِ مُتناسب‌با توکنَش را بدهید.

۵) همه‌ی توکن‌های پلاستیکی را در خانه‌ی آغاز (GO) بگذارید.

۶) دستگاه بانکداری را در وسطِ صفحه‌ی بازی بگذارید.

۷) هر بازیکن، کارت بانکی‌اَش را می‌کِشد.

۸) وقتی برای بازی آماده بودید، دکمه‌ی ☑ را فشار دهید. ۱۵۰۰M اعتبار، به‌طور اتوماتیک، به کارتِ شما واریز خواهد شد.

چطور کارت بکشیم؟!

کارت را صاف نگه داشته و به‌شکلی‌که بارکُدَش روبه‌پایین باشد، روی کارت‌خوانِ دستگاه بگذارید.

- کارت باید حتماً همه‌ی سطحِ کارت‌خوان را بپوشاند.

- پس‌از هر عملیاتِ انجام‌شده، شما باید صدایی از دستگاه بشنوید؛ اگر صدا را نشنیدید، بدانید که عملیاتِ انجام‌شده‌تان، انجام نشده و کارت را دوباره روی کارت‌خوان بگذارید!!!

لطفاً برای اطلاعات بیش‌تر راجع‌به دستگاه، به صفحات آخرِ همین راهنما مراجعه کنید.

نکته‌ی مهم: اگر خواستید آخرین تراکنشِ انجام‌شده را لغو کنید، بخش "لغوِ آخرین تراکنش" را ببینید.

در زیر نور مستقیم خورشید یا لامپ‌های پُرنور، بازی نکنید!

آغازِ بازی

چطور ببریم؟!

مِلک و املاک بخرید! املاک و مُستغلاتِ شما، در پایانِ بازی، حُکمِ "پول" را خواهند داشت!

شما باید در لحظه‌ای که یکی‌از بازیکنان، ورشکسته می‌شود، بیش‌ترین پول و بیش‌ترین املاک را در مالکیتِ خود داشته باشید (چقدر این شرایط آشناست...)!!

دستگاه، دارایی‌های همه‌ی بازیکنان را محاسبه کرده و برنده را تعیین می‌کند!

چطور بازی کنیم؟!

جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز کرده و بازی، در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند.

نوبت‌تان که شد:

۱) هر دو تاس را بریزید.

۲) توکن‌تان را در جهت ساعت‌گرد و به‌اندازه‌ی رقمِ تاس‌های‌تان، دورِ صفحه حرکت بدهید.

۳) وارد چه خانه‌ای شدید؟

بخش "خانه‌های صفحه" (از همین راهنما) را ببینید تا بفهمید که به‌هنگامِ ورود به هر خانه، چه کارهایی باید انجام دهید!

جُفت آوردید؟! (دمِ‌تان گرم!)

نوبت‌تان را بازی کنید... سپس دوباره تاس بریزید و یک نوبت دیگر هم بازی کنید!

مراقب باشید!

اگر ۳ بار پُشت‌سرِهم جُفت بیاورید، باید "به زندان بروید" و نوبت‌تان نیز به پایان می‌رسد!

۴) نوبت‌تان به‌پایان می‌رسد! بازیکنِ سمتِ چپِ شما، بازی را ادامه می‌دهد...

شروع کنید!

برای شروع، همین‌قدر که خواندید، کافی است!

خانه‌ها و عملیاتِ مربوط به آن‌ها را وقتی که واردِشان شدید، کشف کنید!

خانه‌های صفحه

املاکِ بی‌صاحاب! (بدون "توکن خانه")

اگر واردِ مِلکی شدید که صاحبی ندارد، باید یا بخریدش یا به حراج بگذاریدَش!

۱) برای خریدِ یک مِلکِ بی‌صاحاب!

- سند مالکیت را بکِشید.

- برای خریدِ آن، کارت بانکی‌تان را بکِشید.

خانه‌های صفحه، قیمتِ هر مِلک را نشان می‌دهند.

دستگاه، قیمتِ مِلک را از کارتِ شما کسر می‌کند و "دینگ! دینگ!"، مِلک، مالِ شماست!

- یک "توکنِ خانه" در ترازِ یکِ اجاره‌ی مِلک (مربع شماره ۱ از نوارِ رنگی) بگذارید.

هر بار که بازیکنی، واردِ این خانه شود، اجاره بالا می‌رود!

- سند مالکیت را پیشِ‌روی خودتان بگذارید.

۲) برای حراج کردنِ یک مِلکِ بی‌صاحاب! (بخش "حراج‌ها" را ببینید.)

مجموعه‌ی هم‌رنگ = اجاره‌ی بالاتر

داشتنِ مجموعه‌های هم‌رنگ، برای شما بسیار سودمند خواهد بود. آخرین مِلکِ هر "مجموعه‌ی هم‌رنگ" را بخرید تا اجاره‌ی هر مِلکِ مجموعه، بلافاصله بالا برود!

اگر دو یا چند بازیکن، مجموعه را مُشترکاً در اختیار داشته باشند، ترازِ اجاره، برای هرکدام، ۱ پلّه بالا می‌رود!

اگر یک بازیکن، مجموعه را به‌تنهایی در اختیار داشته باشد، ترازِ اجاره، ۲ پلّه بالا می‌رود!

وقتی چنین اتفاقی بیفتد، صدای "دادار و دودور"ش را (از دستگاه) خواهید شنید!!

فراموش نکنید که "توکن‌های خانه" را با دقت تراز کنید!

امتیاز ویژه‌ی مجموعه‌های هم‌رنگ فقط یک‌بار و در زمانی که مجموعه کامل می‌شود، به آن‌ها تعلّق می‌گیرد.

ترازِ اجاره را با کشیدنِ اسناد مالکیت چک کنید. همیشه پس‌از این کار، دکمه‌ی را برای ادامه‌ی بازی فشار دهید.

املاک صاحاب‌دار! (با "توکنِ خانه")

۱) اگر مِلک، در اختیارِ بازیکنِ دیگری باشد، باید به او اجاره بدهید!

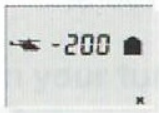
- سند مالکیت را بکِشید.

- کارت بانکی خود را بکِشید. مبلغ اجاره خودبه‌خود از حسابِ شما کسر شده و به حسابِ مالک واریز خواهد شد. سپس دستگاه، ترازِ جدید اجاره‌ی مِلک را نشان خواهد داد.

- "توکنِ خانه" را یک پلّه بالا بکِشید.

هر بار که بازیکنی، واردِ این خانه شود، اجاره بالا می‌رود!

پول ندارید؟!



اگر برای یک پرداخت، به‌اندازه‌ی کافی پول نداشته باشید، دستگاه به شما خواهد گفت!!

شما باید پرداختِ خود را با استفاده از املاکی که در اختیار دارید، کامل کنید!

بخش "اگر پولَم تمام شد، چه کنم؟!" را ببینید!

۲) اگر خودتان صاحب مِلک باشید، نرخِ اجاره بالا می‌رود -ولی باید به دستگاه اطلاع بدهید!

- سند مالکیت را بکشید.

- کارت بانکی خود را بکشید. دستگاه، ترازِ جدید اجاره را نشان خواهد داد.

- "توکنِ خانه" را ۱ پلّه بالا بکِشید.

هر بار که بازیکنی، واردِ این خانه شود، اجاره بالا می‌رود!

اگر حساب ترازِ اجاره از دست‌تان در رفت (نمی‌دانستید "توکنِ خانه"تان کجا باید باشد)، چک کردنَش بسیار ساده است!

- سند مالکیت را بکِشید.

- حتماً پس‌از این کار، دکمه‌ی ✖ را فشار دهید وگرنه دستگاه فکر می‌کند که شما می‌خواهید مِلک را بخرید یا اجاره‌اش را بپردازید!

- اگر دکمه‌ی ✖ را فشار نداده باشید، دستگاه خودبه‌خود پس‌از ۱۰ ثانیه به حالتِ اوّلیه برمی‌گردد.

پیش‌آمد

وقتی واردِ یک خانه‌ی پیش‌آمد شدید، کارتِ بالای دسته‌ی کارت‌ها را کشیده و نوشته‌هایش را با صدای بلند بخوانید:

- کارت پیش‌آمد را (در دستگاه) بکِشید و از دستوراتِ کارت پیروی کنید.

- "کارتِ یکی‌از املاک را بکِشید" یعنی این‌که لازم نیست یکی‌از املاکِ خودتان باشد!

- اگر نمی‌توانید عملیات را انجام دهید، هیچ کاری نکنید!!

- کارت‌های پیش‌آمدِ استفاده‌شده را به‌زیرِ دسته‌ی کارت‌ها برگردانید.

- اگر طبقِ عملیاتِ یک کارت پیش‌آمد، حرکت کردید، از خانه‌ی آغاز (GO) رد نشوید!

برخی پیش‌آمدها روی همسایگان شما هم تأثیر خواهند داشت! "همسایه‌ها" عبارت‌اند از "املاکی" که در مجاورتِ شما هستند (چه از یک "گوشه" به‌هم متّصل باشند، چه با ۱ خانه فاصله). تغییراتِ کارت‌های پیش‌آمد فقط بر املاک "صاحاب‌دار" اِعمال خواهد شد! اگر املاک همسایه "بی‌صاحاب" باشند، فقط مِلکی که کارتش کشیده شده، تأثیر می‌پذیرد.

مثلاً منظور از همسایه‌های "پِنتون‌ویل رود" (شماره ۵)، "یوستن رود" (شماره ۴) و "پال مال" (شماره ۶) است -ولی فقط به‌شرط آن‌که صاحاب داشته باشند!!

و به‌یاد داشته باشید که خود شما هم می‌توانید همسایه‌ی خودتان باشید!

محل‌یابی

وقتی واردِ یک خانه‌ی محل‌یابی می‌شوید، با پرداخت ۱۰۰M می‌توانید به هر مِلکی که دوست دارید، بروید؛ می‌توانید این مِلک را بخرید یا اگر مالکَش هستید، اجاره‌اش را بالا ببرید! یا هیچ کاری نکنید!!

۱) اگر می‌خواهید حرکت کنید، دکمه‌ی را فشار دهید و در بینِ عملیات مختلف بگردید تا این‌که نشانه‌ی پدیدار شود.

۲) کارت بانکی خود را برای پرداخت ۱۰۰M بکِشید.

۳) توکن خود را به هر یک از املاک روی صفحه که می‌خواهید، ببرید.

۴) سند مالکیتِ آن مِلک را بکِشید.

۵) کارت بانکی خود را بکِشید.

اگر می‌خواهید مِلک را بخرید، یک "توکنِ خانه" در ترازِ یکِ اجاره‌اش بگذارید.

اگر مالکِ مِلک باشید، کارت کشیدنِ‌تان، ترازِ اجاره را بالا خواهد بُرد؛ "توکن خانه" را یک پلّه بالا ببرید!

نکته: اگر از خانه‌ی GO عبور کردید، بی‌خیالِ ۲۰۰M شوید!

خانه‌ی آغاز (GO)

اگر واردِ خانه‌ی **GO** شدید یا از آن گذشتید، **۲۰۰M** از بانک دریافت می‌کنید.

دکمه‌ی را فشار دهید تا نشانه‌ی ⟵ نمایان شود. کارت بانکی خود را بکِشید تا پول‌تان را دریافت کنید!

پارکینگ رایگان (Free Parking)

اگر واردِ این خانه شدید، آرامش خود را حفظ کنید! هیچ اتفاق خاصّی نمی‌افتد!

صرفاً جهت بازدید! (Just Visiting!)

نگران نباشید! اگر واردِ این خانه شدید، فقط توکن خود را در بخش **"Just Visiting"** بگذارید.

برو آب‌خُنک بخور! (Go To Jail!)

بلافاصله توکن خود را به بخش **"In Jail"** ببرید! از خانه‌ی **GO** رد نشوید! بی‌خیالِ **۲۰۰M** شوید! نوبت‌تان تمام می‌شود!

هنگامی‌که در زندان (**In Jail**) هستید، نمی‌توانید اجاره دریافت کرده یا در حراج‌ها شرکت کنید.

وقتی‌که در زندان هستید، هیچ‌کدام از کارت‌های املاک خود را نکِشید –وقتی‌که بازیکن دیگری واردِ مِلکِ شما شود، شما هیچ سودی از افزایشِ اجاره‌ی مِلک نمی‌برید! البته تغییرات اجاره‌ایِ به‌وجودآمده از طریق کارت‌های پیش‌آمد، می‌توانند بر روی مِلکی که متعلّق به شماست، در زمانی که شما زندانی هستید، تأثیر بگذارند!

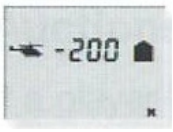
چطور از زندان آزاد شویم؟! به ۲ روش:

۱) در آغاز نوبت بعدی‌تان، **۱۰۰M** بپردازید. دکمه‌ی را فشار دهید تا نشانه‌ی پدیدار شود؛ سپس کارت بانکی خود را بکشید. "جیرینگ!" شما آزادید! تاس بریزید و طبق‌معمول حرکت کنید!

۲) در نوبت بعدی‌تان، جُفت بیاورید!! اگر آوردید، آزادید!! از تاس‌هایی که آورده‌اید، برای حرکت و تکمیلِ عملیاتِ خانه‌ای که واردش می‌شوید، استفاده کنید؛ نوبت شما همین‌جا به‌پایان می‌رسد.

می‌توانید ۳ بار برای "جُفت آوردن" تلاش کنید. اگر جُفت نیاوردید، همان ۱۰۰M را (که قبلاً گفتیم) بپردازید و آزاد شوید و از تاس‌های آخرتان برای حرکت استفاده کنید. اگر پول به‌اندازه‌ی کافی ندارید، بخش "اگر به بانک بدهکارید" را ببینید!

اگر پولَم تمام شد، چه کنم؟!



۱) کارت بانکی‌تان را که بکشید، دستگاه به‌طور اتوماتیک محاسبه می‌کند که آیا شما پول کافی برای یک پرداخت دارید یا نه!

۲) مبلغی که دارید، از کارت‌تان پرداخت می‌شود ولی پرداخت را باید با استفاده از یکی‌از املاکی که دارید، کامل کنید.

۳) ارزش یک مِلک، "قیمتِ خرید"ی است که در خانه‌ی مربوطه (بر روی صفحه) حک شده‌است. مِلک (یا املاکی) را که می‌خواهید تبدیل به پول کنید (و با آن، پرداخت خود را کامل کنید)، انتخاب کنید.

اگر به بازیکن دیگری بدهکارید:

- سند یا اسناد مالکیتِ انتخابی‌تان را بکِشید تا بدهی‌تان صاف شود!

- "توکنِ خانه" را بر روی مِلک (و در همان تراز اجاره) باقی بگذارید و سند مالکیت را به آن "بازیکن دیگر" بدهید!

اگر به بانک بدهکارید:

- سند یا اسناد مالکیتِ انتخابی‌تان را بکِشید تا بدهی‌تان صاف شود!

- "توکنِ خانه" را از مِلک خارج کنید و سند مالکیت را پس بدهید! این مِلک اکنون "بی‌صاحاب" تلقّی شده و بازیکنِ دیگری که واردش شود، می‌تواند بخردَش!

۴) اگر ارزشِ مِلکِ شما بیش‌تر از مبلغِ بدهی‌تان باشد، مابَقیِ پول، به کارت بانکی‌تان برمی‌گردد. برای اطمینان، "مانده"ی خود را چک کنید.

۵) اگر پول یا مِلک به‌اندازه‌ی کافی برای پرداخت ندارید، خسته نباشید، شما ورشکسته شده‌اید و کارِتان تمام است (بازی به‌پایان می‌رسد)!!

بُرد!

برنده، بازیکنی است که در لحظه‌ای که یکی‌از بازیکنان، ورشکسته می‌شود، از همه ثروتمندتر باشد (روزگارِ غریبی است، نازنین)!!

دستگاه، خودبه‌خود، وضعیت و موقعیتِ پایانی همه‌ی بازیکنان را با لحاظ کردنِ پول‌ها و ارزش املاک‌شان (برأساسِ "قیمت خرید") محاسبه می‌کند.

سپس برنده‌ی نهایی مشخّص می‌شود و کُلّی حال می‌کند!! ☺

نکته: اگر بازیکنی، با بدهکار شدن به بازیکنی دیگر، ورشکسته شود، بدهی‌های او به آن "بازیکن دیگر"، باید به‌توسّطِ بانک پرداخت شده و در نتیجه‌ی نهایی، لحاظ شود.

آیا امکانِ مساوی شدن هم هست؟!

اگر بعد از مُحاسبات نهاییِ دستگاه، دو یا چند بازیکن باهم مُساوی بودند، بازیکنی که گران‌بهاترین مِلکِ صفحه را (برأساسِ "قیمت خرید") در اختیار داشته باشد، برنده خواهد بود (مثلاً بازیکنی که خانه‌ای با رنگِ آبی تیره در اختیار دارد، بازیکنی را که مالکِ "خانه‌ی سبز" است، شکست خواهد داد).

لغو کردنِ آخرین تراکنش

این تراکنش‌ها می‌توانند لغو شوند:

* پرداخت اجاره / * خرید مِلک / * دریافت حقّ خانه‌ی GO

* پرداخت برای آزادی از زندان (مختصّ جرایم غیرعمد!) / * پرداخت هزینه‌ی خانه‌ی محل‌یابی (Location)

- تراکنش‌های کارت‌های پیش‌آمد به‌هیچ‌وجه قابل لغو شدن نیستند!

از صفحه‌ی پیش‌فرض، دکمه‌های ☑ و 🏰 را فشرده و حدود ۵ ثانیه نگه دارید. صدایی می‌شنوید و اطلاعات مربوطه ("مانده‌حساب" و/یا "مالکیت") تصحیح خواهد شد.

فقط و فقط آخرین تراکنش را می‌توان لغو کرد.

اگر بدهکار شدید (بعد از بدهکار شدن)، نمی‌توانید آخرین تراکنش را لغو کنید!

حراج‌ها

اگر بازیکنی، واردِ مِلکی بی‌صاحاب شده و نخواهد مبلغِ نوشته‌شده در صفحه را برای خریدِ آن مِلک بپردازد، آن مِلک باید به حراج گذاشته شود.

هر بازیکنی می‌تواند پیشنهاد بدهد -مِن‌جمله خود بازیکنی که واردِ مِلک شده‌است!

به‌یاد داشته باشید که اگر در زندان باشید، نمی‌توانید در هیچ حراجی شرکت کنید!

کارهایی که باید بکنید:

۱) ببینید چقدر پول دارید!

۲) سند مالکیتِ مِلکی را که می‌خواهید حراج کنید، بکِشید.

۳) دکمه‌ی 🏰 را فشار دهید تا نشانه‌ی 🔨 پدیدار شود.

پیش‌از آن‌که حراج را آغاز کنید، چند مورد را باید بدانید:

- مُهلتِ حراج محدود است؛ دست بجُنبانید!

- برای پیشنهاد دادن، دکمه‌ی 🏰 را فشار دهید.

با هر بار فشردنِ ، پیشنهاد ۲۰M بالا می‌رود.

هر بار که دکمه را فشار می‌دهید، رقم پیشنهادی خود را با صدای بلند اعلام کنید.

- اگر آخرین پیشنهاد را دادید و مُهلتِ حراج (با توجه به تایمر) تمام شد، باید مِلک را به قیمتی که صفحه‌ی دستگاه نشان می‌دهد، بخرید!!

۴) آماده‌اید؟! دکمه‌ی را فشار دهید و حراج، خودبه‌خود، آغاز می‌شود. پیشنهاد دادن را آغاز کنید!

۵) وقتی حراج تمام شد، کسی که بالاترین پیشنهاد را داده، باید کارت کشیده و پولِ مِلک را بپردازد.

۶) سند مالکیت را پیشِ‌روی خود بگذارید. یک "توکنِ خانه" در خانه‌ی مربوطه بگذارید!

اگر هیچ‌کس نخرید چی؟!

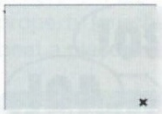
مشکلی نیست! دکمه‌ی را فشار داده و بازی را ادامه بدهید!

اگر مُهلت، قبل‌از آن‌که بازیکنی پیشنهاد بدهد، تمام شد، چی؟!

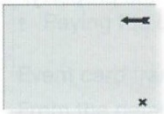
سَند را دوباره بکشید و حراج را از اوّل آغاز کنید!

اسکرین‌شات‌های دستگاه

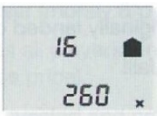
آغاز (Start): صفحه‌ی آغاز (در این بازیِ مثالی) نشان می‌دهد که ۳ بازیکن داریم که همگی کارت‌های بانکی خود را کشیده‌اند تا اعتبار آغازین معادل ۱۵۰۰M را دریافت کنند.



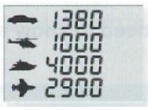
خروج (Exit): هروقت این نماد ظاهر شد، دکمه‌ی u را فشار دهید تا به صفحه‌ی پیش‌فرض برگردید. این عمل، هیچ پرداختی را لغو نمی‌کند و فقط وقتی عمل می‌کند که نماد U بر روی صفحه ظاهر شود.



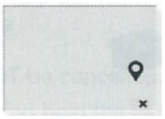
GO: دریافت ۲۰۰M. بخش "خانه‌ی آغاز" را ببینید.



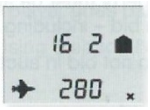
املاک بی‌صاحاب: قیمتِ خیابان کاونتری (مِلک شماره ۱۶) ۲۶۰M است.



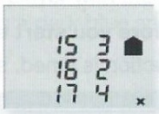
صفحه‌ی پیش‌فرض / خانه: صفحه‌ی پیش‌فرض، نمادهای همه‌ی بازیکنان و مانده‌حساب آن‌ها را نشان می‌دهد.



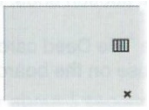
محل‌یابی (Location): ۱۰۰M پرداخته و به هر مِلکی که دوست دارید، بروید!



املاک صاحاب‌دار: "جِت"، خیابان کاونتری را در اختیار دارد. ترازِ اجاره ۲ است؛ بدین‌ترتیب مبلغِ اجاره ۲۸۰M است.



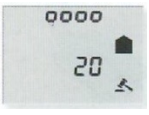
جهشِ اجاره بر اَساسِ مجموعه‌ی هم‌رنگ: مجموعه‌ی زرد تکمیل شده‌است. این مجموعه، در اختیارِ دو نفر یا بیش‌تر است. خیابان کاونتری آخر از همه خریده شده‌است؛ ترازِ اجاره‌ی آن ۲ است. ترازِ اجاره‌ی میدان لستر ۳ است و ترازِ اجاره‌ی پیکادیلی، ۴ است.



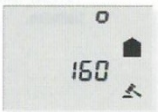
زندان (آب‌خُنک!): ۱۰۰M می‌دهید و آزاد می‌شوید! (به‌همین‌سادگی!!)

حراج‌ها

۱) صفحه‌ی آغازِ حراج، حسابِ همه‌ی بازیکنان را نشان می‌دهد.



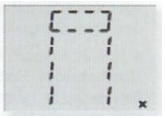
۲) حراج در جریان است و حلقه‌های بالای صفحه، شمارش معکوس را نشان می‌دهند: ۴، ۳، ۲ و ۱. این شمارش معکوس با صدایی خاص همراه است!



۳) شمارش معکوس به‌پایان می‌رسد. مِلک در آستانه‌ی فروخته شدن با قیمتِ ۱۶۰ M است.

بدهکار: "هلی‌کوپتر"، ۲۰۰M بیش‌از پولی که دارد، بدهی پیدا کرده‌است. "هلی‌کوپتر" باید تصمیم بگیرد که کدام یک از املاکش را برای پرداخت بقیه‌ی پول باید استفاده کند.

بُرد: "ماشین"، پس‌از ورشکسته شدنِ "کشتی"، با ۹۵۲۰M بازی را می‌بَرد.



کارت مِلک نیازمندیم!! ➢

➢ کارت بانکی نیازمندیم!!

⮝ وقتی این صفحه‌ها را دیدید و صداهای "بیپ" تکرارشونده را شنیدید، یعنی این‌که دستگاه منتظرِ ⮝ یک کارت است تا تراکنش را تکمیل کند. ⮝

⮝ بجُنبید: اگر بیش‌ازحد طول بدهید، دستگاه به صفحه‌ی پیش‌فرض برمی‌گردد! ⮝

توقفِ بازی

پس‌از ۵ دقیقه استفاده نشدن، دستگاه به‌خواب می‌رود. با فشارِ یکی‌از دکمه‌ها بیدارش کنید! یک بازی متوقف‌شده، از همان‌جایی که قطع شده، ادامه پیدا خواهد کرد.

بازی جدید / آغاز از اوّل

دکمه‌ی ✖ را فشار داده و حدود ۵ ثانیه نگه دارید تا دستگاه خاموش شود. سپس یکی‌از دکمه‌ها را فشار دهید و بازی جدیدی را آغاز کنید.

حجم صدا

دکمه‌های ✔ و ✖ را هم‌زمان فشار داده و نگه دارید تا به کنترل حجم صدای دستگاه دست‌رسی پیدا کنید. از یکی‌از دکمه‌های ✔ یا ✖ برای زیاد یا کم کردنِ صدا استفاده کنید. برای تأیید و ثبت، دکمه‌ی ✱ را فشار دهید.